



**Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Anak di Kalangan  
Siswa Sekolah Dasar**

**Skripsi**

**Disusun untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan**

**Pendidikan Strata S1**

**Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**

**Universitas Diponegoro**

**Penyusun**

**Nama : Ridhoni Adriyanto**

**NIM : D2C009091**

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG**

**2016**

## **Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Anak Di Kalangan Siswa Sekolah Dasar**

### **Abstrak**

---

Perkembangan teknologi saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi – inovasi yang telah dibuat di dunia ini. Salah satu contohnya adalah dalam bentuk yang paling sederhana yaitu *gadget*. Kebiasaan anak yang menggunakan *gadget* memiliki pengaruh terhadap kemampuan otaknya dalam menangkap sebuah informasi. Salah satunya adalah ketika mereka berada di sekolah dan mendapatkan pelajaran yang diberikan oleh gurunya. Karena pengaruh dari kebiasaan menggunakan *gadget* anak – anak kesulitan ketika memahami apa yang disampaikan oleh gurunya tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan intensitas penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar anak. Selain itu untuk menjelaskan kondisi penggunaan *gadget* di kalangan siswa sekolah dasar. Dasar pemikiran yang digunakan adalah teori *Media Equation* oleh Byron Reeves dan Clifford Nass (1996). Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif. Yaitu jenis penelitian yang bermaksud membuat gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta- fakta dan sifat- sifat populasi tertentu. Populasi yang digunakan adalah siswa sekolah dasar yang bersekolah di SDN Gayamsari 02. Teknik sampling pada penelitian ini menggunakan teknik total sampling. sampel yang digunakan adalah siswa – siswi kelas V yang bersekolah di SDN Gayamsari 02 yang berjumlah 71 orang.

Analisis data yang digunakan adalah uji t dengan bantuan SPSS 20. Uji t pada dasarnya adalah menunjukkan seberapa jauh pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Hasil uji hipotesis menunjukkan nilai t sebesar 1,367 dengan sig 0,176 atau lebih besar dari 0,05. Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat hubungan negatif antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar anak. Ini membuktikan hipotesis peneliti ditolak. Kesimpulannya adalah penggunaan *gadget* tidak mempengaruhi prestasi belajar anak. Karena penggunaan *gadget* bukan merupakan salah satu faktor yang menyebabkan prestasi belajar anak menjadi menurun. Faktor yang mempengaruhi prestasi belajar anak adalah faktor yang berasal dari dalam dan luar lingkungan anak tersebut. Ini diperkuat dengan nilai *R square* sebesar 2,6 % yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel intensitas penggunaan *gadget* sebagai variabel bebas adalah sebesar 2,6% sehingga tidak mempengaruhi prestasi belajar sebagai variabel terikat.

**Kata Kunci : *Gadget*, Prestasi belajar, Persamaan Media**

## **Intensity of Use Gadget Against Learning Achievement Among Children In Elementary School Students**

### **Abstract**

---

The development of technology is currently experiencing rapid growth. This can be evidenced by the many innovations - innovations that have been made in this world. One example is the simplest form that gadget. Habits of children who use the gadget has an influence on the brain's ability to capture information. One of them is when they are at school and get a lesson given by the teacher. Due to the influence of the habit of using the gadgets of children - child trouble when understanding what is conveyed by the teacher. This study aims to determine the relationship of the intensity of the use of the gadget on the learning achievement of children. In addition to explaining the conditions of use of gadgets among elementary school students. The rationale used is the theory Media Equation by Byron Reeves and Clifford Nass (1996). This type of research is quantitative descriptive. That is the kind of research that is intended to create a picture of systematic, factual and accurate about the facts and the properties of certain populations. The population used are elementary school students who attend school in SDN Gayamsari 02. Sampling in this study using total sampling technique. samples used are students - who attend class V SDN Gayamsari 02 totaling 71 people.

Analysis of the data used is the t test with SPSS 20. The t-test is basically indicates how far the influence of independent variables on the dependent variable. Hypothesis test results showed t value of 1.367 with sig 0.176 or greater than 0.05. It shows that there is a negative correlation between the intensity of use of gadgets on the learning achievement of children. This proves our hypotheses rejected. The conclusion was that the use of the gadget does not affect the learning achievement of children. Due to the use of the gadget is not one of the factors that cause the learning achievement of children is lowered. Factors affecting the learning achievement of children is the factor that comes from within and outside the child's environment. This was reinforced by the R-square value of 2.6% which implies that the effect of variable intensity of the use of the gadget as an independent variable is 2.6% so as not to affect the learning achievement as the dependent variable.

**Keywords: Gadgets, Academic Achievement, Media Equation**

## **Intensitas Penggunaan *Gadget* Terhadap Prestasi Belajar Anak di Kalangan Siswa Sekolah Dasar**

### **1. Pendahuluan**

Perkembangan teknologi saat ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi – inovasi yang telah dibuat di dunia ini. Salah satu contohnya adalah dalam bentuk yang paling sederhana yaitu *gadget*. Perkembangan teknologi memang sangat penting untuk kehidupan manusia jaman sekarang. Karena teknologi adalah salah satu penunjang perkembangan manusia. Di banyak belahan masyarakat, teknologi telah membantu memperbaiki sektor ekonomi, pangan, kemampuan menggunakan komputer, dan masih banyak lagi.

Perkembangan zaman juga akan menuntut bagi para generasi penerus saat ini untuk paham bagaimana menggunakan teknologi. Berbagai macam hal yang ditemui oleh generasi sekarang adalah teknologi yang secara tidak langsung mereka harus kuasai. Teknologi tersebut menciptakan berbagai macam kemudahan yang membuat penggunaanya merasa selalu ingin menggunakannya. Hal ini tentu pasti membuat mereka bergantung dengan teknologi yang saat ini selalu hadir di setiap sudut kehidupan mereka sehari – hari.

Teknologi ini juga dapat bersifat membangun dan membantu sisi kehidupan kebanyakan orang dengan berbagai macam hal yang ditawarkan. Tidak terkecuali di dalam dunia pendidikan, teknologi pasti akan selalu menjadi hal yang penting karena mau tidak mau generasi saat ini akan dipersiapkan untuk menghadapi era dimana teknologi akan sangat berguna bagi kehidupan. Namun, kita juga harus ingat bahwa teknologi juga menciptakan dua sisi positif dan negatif. Bagi para orang dewasa mungkin mereka menggunakan teknologi tersebut untuk menunjang berbagai macam kegiatan yang mereka miliki.

Sedangkan bagi anak – anak teknologi ini seperti pisau bermata dua. Sisi positif yang mereka dapatkan adalah dapat membantu mereka untuk merangsang kinerja otak dengan berbagai macam aplikasi dari kegiatan motorik yang jarang didapatkannya di kehidupan sehari – hari. Sisi negatif nya adalah mereka akan selalu bergantung dengan teknologi dimana pun mereka berada. Ini mengakibatkan anak menjadi acuh dengan lingkungan sekitar dan tidak paham dengan berbagai macam etika serta norma yang berlaku di sekitarnya. Sehingga rasa untuk betegur sapa ataupun berbicara dengan sekitarnya akan sangat berkurang.

Tentu tidak heran jika melihat anak – anak sudah mampu menjalankan serta menggunakan *gadget* untuk melihat hal – hal yang mereka sukai. Seperti yang sudah dijelaskan oleh penulis diatas, *gadget* memiliki dampak buruk bagi anak. Khususnya dalam waktu penggunaan untuk jangka yang panjang. Walaupun kebanyakan orang tua pasti mengerti dampak yang diakibatkan oleh *gadget* tetapi orang tua tetap memperbolehkan untuk menggunakannya. Menurut,

*theAsianParentInsight* yang menyelenggarakan survey pada awal tahun 2014. Sebanyak 2500 orang tua di Singapura, Thailand, Indonesia, Malaysia, dan Filipina menjadi responden pada survey ini (<http://id.theasianparent.com/hasil-survey-smartphone-yang-mengejutkan> diakses pada tanggal 23 maret 2016)

Survey yang dilakukan oleh *theAsianParentInsight* ini berdasarkan rentang umur 3 – 8 tahun. Kemudian tempat dimana mereka menggunakan *gadget* pun menjadi hal yang penting juga untuk diketahui, karena tempat mereka menggunakan *gadget* harus selalu berada di dalam pengawasan orang tua agar penggunaan *gadget* bisa ditekan dan dikurangi penggunaannya. Namun, menurut data *theAsianParentInsight* tempat mereka sering menggunakan *gadget* adalah di rumah yang seharusnya memiliki tingkat pengawasan langsung dari orang tua.

Penelitian ini menunjukkan bahwa orang tua sadar dengan risiko maupun manfaat penggunaan *gadget* oleh anak – anak mereka. Orang tua mengharapkan adalah fitur *parental control* yang dapat membatasi penggunaan *gadget* hanya untuk keperluan belajar. Namun, harapan serta kenyataan berkebalikan dengan data yang ada. Kebiasaan anak yang menggunakan *gadget* memiliki pengaruh terhadap kemampuan otaknya dalam menangkap sebuah informasi. Salah satunya adalah ketika mereka berada di sekolah dan mendapatkan pelajaran yang diberikan oleh gurunya. Karena pengaruh dari kebiasaan menggunakan *gadget* anak – anak kesulitan ketika memahami apa yang disampaikan oleh gurunya tersebut. Efek lain yang ditimbulkan adalah anak – anak cenderung menjadi malas belajar dan membaca buku karena mereka terlalu *intens* dalam menggunakan *gadget* yang berakibat kepada prestasi akademiknya yang menurun.

Prestasi berasal dari bahasa Belanda yang memiliki arti hasil dari usaha yang telah dikerjakan. Prestasi berkaitan erat dengan kemampuan yang dimiliki oleh individu tersebut. Kemampuan itu meliputi intelektual, emosional, dan spiritual. Sedangkan prestasi belajar adalah hasil evaluasi dari sejauh mana peserta didik telah melaksanakan proses belajar dengan baik, proses menyerap materi yang diajarkan oleh para guru dalam Suryabrata S (2006:127). Maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang dicapai atau ditunjukkan oleh peserta didik sebagai hasil belajarnya yang diperoleh melalui pengalaman dan latihan.

Namun, prestasi belajar yang dimiliki oleh anak – anak sebagai generasi penerus saat ini tentu saja banyak dipengaruhi oleh kemajuan teknologi sebagai salah satu sarana dan prasarana untuk menambah wawasan serta pengetahuan sebagai tambahan materi untuk menunjang prestasi setiap individu. Penjelasan mengenai penyalahgunaan terhadap *gadget* tentu saja mempengaruhi prestasi belajar yang dimiliki oleh anak – anak saat ini karena sarana dan prasarana yang seharusnya mereka gunakan untuk menambah wawasan serta pengetahuan mereka untuk meningkatkan prestasi belajar mereka di sekolah digunakan untuk hal yang sebaliknya.

**Perumusan Masalah** Dari uraian diatas, maka penelitian ini ingin mengetahui sejauh mana pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar anak di kalangan siswa sekolah dasar.

**Tujuan Penelitian** Berdasarkan perumusan masalah di atas, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar anak di kalangan siswa sekolah dasar.

**Tipe Penelitian** Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang menggunakan metode deskriptif yang bermaksud untuk menjelaskan pengaruh hubungan antara variabel dalam penelitian ini. Variabel bebas yang diteliti adalah intensitas penggunaan *gadget*. Dan untuk variabel terikatnya adalah prestasi belajar anak. Sampel dan populasi yang digunakan adalah siswa siswi yang bersekolah di SDN Gayamsari 02 Semarang, dengan menggunakan teknik total sampling.

## 2. Pembahasan

### Pengaruh intensitas penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar anak

Penggunaan *gadget* saat ini begitu besar dalam mempengaruhi kehidupan manusia saat ini. Tidak terkecuali terhadap kualitas komunikasi serta teknologi informasi yang mengacu terhadap perubahan budaya terhadap cara siswa mendapatkan informasi. Budaya membaca menjadi awal bagaimana para siswa mendapatkan informasi atau bekal pengetahuan yang mereka dapat agar dapat memahami pelajaran di sekolah selain informasi yang mereka dapat dari guru. Hal tersebut dikarenakan berbagai macam aplikasi serta fitur yang terdapat di *gadget* memudahkan para siswa untuk bisa menambah wawasannya. Berikut mengenai hasil penelitian yang diperoleh.

tabel 3.1

#### Uji t /Coefficients<sup>a</sup>

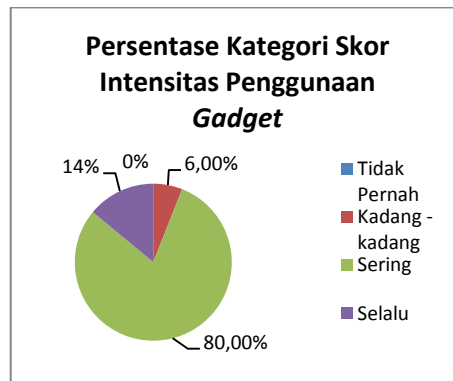
Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	857.071	43.059		19.905	.000
Intensitas Penggunaan Gadget	.469	.343	.162	1.367	.176

Dari tabel di atas dijelaskan bahwa intensitas penggunaan *gadget* memiliki nilai signifikansi sebesar 0.176 berada diatas 0.05, ada hubungan antara intensitas

penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar yang arahnya positif namun, tidak signifikan. Maka  $H_1$  ditolak dan menerima  $H_0$ , sehingga semakin tinggi penggunaan *gadget* para siswa tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar mereka di sekolah.

### Persentase Kategori Skor Intensitas Penggunaan *Gadget*

N = 71



Dapat dilihat pada bagan diatas, persentase kategori skor intensitas penggunaan *gadget* di SDN Gayamsari 02 Semarang berada pada kategori sedang yaitu sebesar 85,92% secara keseluruhan. Sedangkan persentase prestasi belajar para siswa (lihat, bab II bagan 2.5) mayoritas memiliki nilai rata – rata yang baik sebesar 42% sedangkan kategori cukup baik sebesar 31% dan sangat baik 27%. Ini menandakan bahwa intensitas penggunaan *gadget* tidak mempengaruhi prestasi belajar para siswa karena nilai rata – rata yang diperoleh mayoritas “baik” hal ini dapat dibuktikan juga dengan uji korelasi antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar anak.

Interpretasi Hasil : Dengan melihat nilai korelasi  $x$  dan  $y$  pada tabel output SPSS  $r = 0.162$  (16,2%), hal ini menunjukkan nilai yang sangat kecil dari 100%. **Jadi hubungan antara Intensitas penggunaan *Gadget* terhadap prestasi belajar sangat lemah.** Sehingga ini membuktikan bahwa intensitas penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar sangat lemah ini dibuktikan juga dari tabel *R square* yang menjelaskan bahwa pengaruh yang diberikan oleh intensitas penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar hanya 2,6% saja dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain.

Hipotesis yang dimiliki oleh peneliti bersifat negatif itu ternyata tidak terbukti karena semakin tinggi penggunaan *gadget* tidak mempengaruhi prestasi belajar anak. Sehingga penggunaan *gadget* tidak menurunkan prestasi belajar anak secara signifikan karena hubungan yang terjadi antara variabel  $X$  terhadap variabel  $Y$  sangat lemah. Faktor selain penggunaan *gadget* yang mungkin bisa mempengaruhi prestasi belajar anak. contohnya adalah faktor sangat tingginya penggunaan *gadget* yang dapat mempengaruhi prestasi belajar karena penelitian yang dilakukan oleh peneliti intensitas penggunaannya cenderung sedang.

Adapun faktor – faktor yang mempengaruhi prestasi belajar menurut Slameto (2010:54) pada garis besarnya meliputi faktor intern dan ekstern yaitu:

1. Faktor intern

Dalam faktor ini dibahas 2 faktor yaitu :

A). Faktor jasmaniah yang mencakup :

- Faktor kesehatan
- Cacat tubuh

B). Faktor psikologis mencakup

- Intelegensi
- Perhatian
- Minat
- Bakat
- Motivasi
- Kematangan
- Kesiapan

C). Faktor kelelahan

2. Faktor ekstern

Faktor ini dibagi menjadi 3 faktor, yaitu :

A). Faktor keluarga mencakup :

- Cara orang tua mendidik
- Relasi antar anggota keluarga
- Suasana rumah
- Keadaan ekonomi keluarga
- Pengertian orang tua
- Latar belakang kebudayaan

B). Faktor sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah.

C). Faktor masyarakat meliputi kegiatan dalam masyarakat, mass media, teman bermain, bentuk kehidupan bermasyarakat.

Dalam bukunya Suryabrata (2002: 233) mengelompokkan faktor – faktor yang mempengaruhi seorang dalam minatnya untuk belajar sebagai berikut

1). Faktor – faktor yang berasal dari luar dalam diri

- Faktor non-sosial dalam belajar meliputi keadaan udara, suhu udara, cuaca, waktu, tempat dan alat – alat yang dipakai untuk belajar (alat tulis, alat peraga)
- Faktor sosial dalam belajar



## 2). Faktor – faktor yang berasal dari luar diri

- Faktor fisiologi dalam belajar  
Faktor ini terdiri dari keadaan jasmani pada umumnya dan keadaan fungsi jasmani tertentu
- Faktor psikologi dalam belajar  
Faktor ini dapat mendorong aktivitas belajar seseorang karena aktivitas dipacu dari dalam diri, seperti adanya perhatian, minat, rasa ingin tahu, fantasi, perasaan dan ingatan.

## 3. Penutup

### Kesimpulan

1. Berdasarkan hasil pembuktian hipotesis yang menyatakan bahwa terdapat hubungan negatif intensitas penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar ternyata tidak terbukti karena nilai signifikansi sebesar 0.176 berada di atas 0.05 maka H1 yaitu terdapat hubungan negatif intensitas penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar ditolak. Sehingga tidak terdapat hubungan negatif intensitas penggunaan *gadget* terhadap prestasi belajar.
2. Prestasi belajar siswa tidak dipengaruhi oleh penggunaan *gadget* yang tinggi. Dikarenakan sebagian besar keperluan para responden untuk menggunakan *gadget* adalah untuk kegiatan yang positif seperti menambah wawasan, memperlancar komunikasi dan mencari informasi. Ini menandakan bahwa tingkat penggunaan *gadget* di SDN Gayamsari 02 Semarang tidak mempengaruhi prestasi belajar para siswa.
3. Nilai *R square* menyatakan bahwa pengaruh variabel intensitas penggunaan *gadget* sebagai variabel bebas terhadap variabel prestasi belajar sebagai variabel terikat adalah sebesar 2,6%, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain. Maksudnya adalah pengaruh yang diberikan oleh *gadget* sangat kecil dibandingkan oleh faktor yang lain.

### Saran

1. Penggunaan teknologi yang telah berkembang saat ini akan memberikan banyak sisi positif yang bisa berguna untuk anak – anak dalam mencari informasi. Apalagi dengan mengaplikasikannya ke ranah pendidikan tentu saja bisa meningkatkan prestasi belajar anak. Terlebih lagi dengan kemajuan teknologi yang akan membuat anak – anak yang nantinya dituntut menjadi generasi penerus bangsa yang bisa menguasai teknologi tersebut.
2. Para guru di sekolah pun dapat mengaplikasikan teknologi tersebut dalam proses belajar mengajar. Sehingga manfaat yang diperoleh untuk kemajuan para anak didiknya bisa mencapai hasil yang maksimal serta membanggakan baik untuk orang tuanya maupun sekolah tempat mereka menimba ilmu.

## DAFTAR PUSTAKA

### Sumber Buku

- Byron Reeves and Clifford Nass 1996 *The Media Equation: How People Treat Computers, Television, and New Media like Real People and Places*, Cambridge University Press:
- Conny R. Semiawan. 1998. *Perkembangan dan belajar peserta didik*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Guru Sekolah Dasar
- Dedy Sugono, dkk, 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*, Jakarta, Pusat Bahasa, Depdiknas.
- Djamarah, Syaiful Bakri, 1994. *Prestasi Belajar Kompetensi Guru*. Surabaya: PT. Usaha Nasional.
- Emzir. 2010. *Metode Penelitian Kualitatif Analisis Data*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Morissan, dkk. 2010. *Teori Komunikasi Massa*. Bogor : Ghalia Indonesia.
- Mulyana, Dedi. 2010. *Ilmu Komunikasi, Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nurudin. 2013. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Santana, K Setiawan. 2005. *Jurnalisme Kontemporer*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.
- Santrock, J.W. 2007. *Psikologi Pendidikan* (edisi kedua). (Penerj. Tri Wibowo B.S). Jakarta: Kencana.
- Schunk, Dale H., 2012. *Teori-teori Pembelajaran: Perspektif Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soekanto. Soerjono. 2002. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiarto. 2001. *Teknik Sampling*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Sumadi Suryabrata. 2006. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suwarna. 2005. *Pengajaran Mikro*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Udin S Winataputra. 1995. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Rosda Karya.

### **Sumber Jurnal Penelitian**

- Atwinda, Aldi dkk. 2015. *Pengaruh Intensitas Penggunaan Smartphone Dan Komunikasi Orangtua Anak Terhadap Prestasi Belajar*. hasil penelitian. Universitas Diponegoro.
- Aritonang, Keke. 2007. *Minat Dan Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. Jurnal Pendidikan Penabur.
- Desi, Karina. 2016. *Pengaruh Intensitas Mengakses Fitur-Fitur Gadget Dan Tingkat Kontrol Orangtua Terhadap Kesehatan Mental Remaja*. Skripsi. Universitas Diponegoro.
- Gifary, Sharen dan Iis Kurnia. 2015. *Intensitas Penggunaan Smartphone Terhadap Perilaku Komunikasi*. Jurnal Sosioteknologi. Universitas Telkom.
- Manumpil, Ismanto et all. 2015. *Hubungan Penggunaan Gadget Dengan Tingkat Prestasi Siswa Di SMA Negeri 9 Manado*. Jurnal Keperawatan, 3 (April).
- Trinika, Yulia. 2014. *Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah (3-6 Tahun) Di TK Swasta Kristen Immanuel*. Skripsi. Universitas Tanjungpura.

### **Sumber Internet**

- <http://id.theasianparent.com/hasil-survey-smartphone-yang-mengejutkan>(diakses pada tanggal 23 maret 2016).
- Ibnu Abdullah, Abu Muhammad 2008. *Prestasi Belajar*, (<http://spesialis-torch.com>, diakses 25 April 2016).